

Equipamento**NORMEREL****A FRANÇA AVANÇA**

Os franceses afirmam ter sido os primeiros a conceber e produzir computadores pessoais. Não obstante, até há poucos anos só a Bull se destacava nesse campo — muito embora houvesse um número crescente de fábricas instaladas em França, ou produziam modelos estrangeiros ou se limitavam a montar computadores convencionais com componentes vindos da Formosa.

Essa situação mudou. Quando outros construtores impuseram-se e começa a ter dimensão mundial — por ordem alfabética, são a Forum, a Goupil, a Normerel e a Leonord. Já nos referimos a Goupil e a Leonord, representadas entre nós pela NPR, e dentro em breve faremos o mesmo em relação à Forum, uma marca para a qual a SPSI tem grandes projectos. Hoje trataremos da Normerel, uma pequena empresa instalada na Normândia que cremos não ter representante entre nós e que foi uma das primeiras do mundo a produzir computadores com a Micro Channel Architecture, através de um acordo com a IBM, bem entendido. Esse facto, e a qualidade da concepção e da construção tem-lhe merecido os maiores elogios dos especialistas de além-Atlântico — um mercado em que a Normerel se introduziu de imediato, aproveitando (e com muito êxito) o espaço que os construtores americanos estavam a deixar vago com as suas hesitações na adopção da nova norma.

Compatíveis PC e PS/2 com micro-«channel»

Tivemos ocasião de ver os Normerel no SICOB e podemos dizer que eles constituem uma gama completa, dos PC aos PS/2, notável pelo seu aspecto compacto e pela qualidade que sobressai de todos os seus pormenores. Note-se que os seus preços não são de modo algum baratos — o Normerel NS 70 custa na origem 46 330 francos com um disco de 80 Mb, mas há que notar que ele supera em todos os aspectos o IBM PS/2 80-111.

Paralelamente à gama NS, correspondente à PS/2, a Normerel comercializa a ATC, que segue as normas PC mas é dotada de muitas das características dos PS/2 — por exemplo: os componentes são montados em superfície, as disquetes são de 3 1/2 polegadas, e o modo normal de imagem é o VGA, não só com compatibilidade EGA mas também com CGA e MDA, para o que dispõe de duas saídas, uma de vídeo analógico e outro TTL. Uma característica invulgar é a possibilidade de ligação de uma unidade de disquetes externa de 5 1/4 polegadas, mas com possibilidades de comutação. Desse modo, os programas com arranque automático, naquele formato, e aqueles que exigem que a disquete do programa permaneça na «drive», podem ser usados apesar da presença da unidade interna de 3,5 polegadas.

Outra característica invulgar é a presença de um BIOS multilíngue — um selector permite que as mensagens sejam apresentadas em inglês, francês, espanhol e alemão. Outra ainda é a presença, na unidade central, de duas tomadas de corrente, uma para o monitor e outra para a impressora — desse modo o sistema, no todo, necessita de um só cabo para a ligação ao sector.

Construção compacta

O modelo ATC 12 é baseado no microprocessador 80286, trabalhando a 8/12 MHz, enquanto o ATC 386, como a designação indica, tem por base o 80386, a 20 MHz sem tempo de espera. Usam a mesma caixa compacta, de 398 x 377 x 95 mm para a unidade central, ocupando portanto um espaço mais pequeno do que o normal sobre a mesa de trabalho, o que aliás só lhes permi-

te dispor de dois alvéolos para placas adicionais de 16 bits e uma de 8 bits — mas importa notar a presença de duas saídas RS 232. Ambos os modelos podem ser equipados com discos rígidos de 20 Mb, 40 Mb ou 80 Mb, o primeiro com 48 m de tempo de acesso e os outros com 19 m. O ATC 12 tem 640 Kb de RAM extensíveis a 1,15 Mb ou 2,64 Mb, enquanto o ATC 386 tem 1 Mb de RAM, com as opções de 2, 4 ou 8 Mb.

Surpreendentemente, a gama NS, compatível integral PS/2 com micro-«channel» usa caixas compactas, com as mesmas dimensões das da ATC, embora com um desenho diferente, mas podendo alojar três placas MCA de 16 bits no caso do NS 50 ou duas de 16 bits e uma de 32 bits no do NS 70.

Rapidez invulgar

O Normerel NS 50 dispõe de um microprocessador 80286 trabalhando a 16 MHz e de 1 Mb de RAM, com as opções de 2 Mb ou 4 Mb, enquanto o disco rígido pode ser de 40 ou 84 Mb, com 19 m de tempo de acesso. O NS 70 usa o Intel 80386 a 20 MHz e das mesmas capacidades de RAM, mas com a opção — muito interessante — de uma memória «cache» de 64 Kb que acelera largamente as operações repetitivas. Note-se que essa memória tem acesso directo, não necessitando de passar pelo circuito de gestão Intel 80385 usado pela IBM e pela Compaq e que tem de origem uma capacidade de somente 32 Kb. A placa principal pode receber não só o coprocessador aritmético 80387 mas também o ultra-rápido «Weitek». Quanto ao disco, pode ser de 84 Mb ou 140 Mb.



Normerel NS 70 — o primeiro computador francês (e um dos primeiros no mundo) a usar a arquitectura microchannel

As restantes características são idênticas às da gama ATC, excepto quanto ao modo de imagem, que é exclusivamente o VGA compatível EGA. O índice Norton do Normerel NS 79 é de 22,5, superior portanto ao do IBM PS/2 8570-121, que é de 22,5, e ao do IBM 8570-311, que é de 21,5.

A Normerel comercializa ainda a um preço substancialmente inferior — 35 330 francos —, um modelo equipado com o microprocessador 80386 SX a 16 MHz, 1 Mb de RAM, um disco de 40 Mb e um monitor VGA a cores, de 14 polegadas.

Resta acrescentar que a Citizen Europe, criada há três anos, decidiu agora comercializar computadores... e escolheu a Normerel para os construir! Na prática, os Citizen Pro 286 são os Normerel ATC com outros nomes!

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXI

WANG

Leader Mundial
em
Processamento Integrado de Imagem com Dados



WIIS - Wang Integrated Image Systems



Distribuidor exclusivo dos computadores

WANG**SOFTCLUB****Commodore**

Distribuidor autorizado

Commodore 64

Amiga 500/2000

PC 1-

PC 10 III

PC 20 III

PC 40

Atari ST

Monitores/Impressoras EPSON

FACILIDADES DE PAGAMENTO

CENTRO COMERCIAL IM — LOJA 7
R. LATINO COELHO, 12-A/B — 1000 LISBOA

METRO PICOAS

CENTRO COMERCIAL CITY — LOJA 18, 2.º piso
R. TOMÁS RIBEIRO, 34-A/B — 1000 LISBOA — T. 55 84 52



ASSISTENCIA TECNICA NO IMPORT/DISTRIB.

NIOFRAL

☎ 759 67 12 - 759 68 12

FAX 759 67 59

Telex: 14575

ADM ADMATE

- * IMPRESSORAS DE COMPUTADOR E MÁQUINAS ESCRIVER
- * ELECTRÓNICAS COM: INTERFACES PARALELO ou SERIAL
- * EPROM'S e TODOS OS ACENTOS PORTUGUESES
- * SWT c/ 2 CABOS — 2 COMPUT. A 1 IMPRESSORA
- * DATA SWT 2/3 IMPRESSORAS A 1 COMPUTADOR
- * MÁQUINAS DE DOBRAR E ABRIR CORRESPONDÊNCIA
- * CALCULADORAS • CX. REGISTRADORAS • BALANÇAS
- * CONSUMÍVEIS E COMPONENTES DIVERSOS

Rua Alexandre Ferreira, 32 A/C

1700 LISBOA

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

PALAVRA MÁGICA EM AVENTURA ESPANHOLA

TÍTULO: «Abracadabra»
MÁQUINA: Spectrum

está a usar o GAC mas já alterou alguns aspectos...

Voltando a *Abracadabra*, temos mais uma aventura ocupando dois lados de uma cassete. E só com o código do lado um vai ser possível chegar à segunda parte. Algo que, supõe-se, vai demorar. Enquanto aqui no Poço se espera que alguma alma caridosa dê algumas dicas, resta escrever sobre o que se sabe e foi possível aprender em breve visita às caves e adegas do castelo (isto foi uma dica) onde tudo sucede.

Abracadabra pode ser uma das mais interessantes aventuras vindas de aqui ao lado. Presente-se isso nos primeiros passos no castelo de Burgenfels. E embora se suspeite de que alguma deficiência de programação criou um erro mortal (eis outra dica), logo nos primeiros passos, isso não afecta o desenvolvimento do jogo.

O texto (em espanhol, claro!), é conciso, com a habitual e desejada preocupação de criar o ambiente, não se limitando ao (erro de principiante) habitual desfilhar das direcções e objectos adicio-

AVENTUREIROS... procurem o dicionário de espanhol. A razão para o aviso chama-se *Abracadabra* e é, como que por magia (que o nome já indica), mais um passo no mundo da aventura. Em edição de aqui ao lado, da responsabilidade da Odiseia Software, Proein S.A.

A data é 1988, a assinatura no «écran» de abertura tem um indecifrável Egroj. Confusão, eis o que há neste desenho de abertura. Tanta confusão como a que o jogador vai encontrar lá dentro uma vez carregado o jogo.

Suspeita-se da utilização do *Professional Adventure Writer* nesta aventura. Ou talvez uma versão modificada do *Graphic Adventure Creator* (o que é possível), dado que alguns aspectos do desenvolvimento do jogo «cheiram» a GAC. Mas talvez não, talvez os espanhóis tenham desenvolvido um sistema próprio. A Dinamic, por exemplo,

Un largo pasillo se abre ante tus ojos. Los escudos colgados a ambos lados cubren la mayor parte de sus muros de piedra; de vez en cuando un ventanal nos orienta y nos indica que el

nados ao frio «está numa sala». Em *Abracadabra* cada novo passo é brindado com informação que envolve o jogador e o leva a tentar fazer cada vez melhor.

As imagens de *Abracadabra* são um espanto. Bem cuidadas, tridimensionais, cor bem distribuída, suportando a informação e confirmando o que se lê. E a quantidade de quadros confirma que o programador soube poupar a memória. Algo que se nota logo com a dimensão da moldura. Ao reduzir o espaço da janela de acção é possível poupar nos bits e bytes. Para evitar o peso excessivo da mancha negra, dois archotes «iluminam» a cena. Uma preocupação gráfica que ganha pouco em termos finais (basta ter uma imagem-base e fazer o MERGE nos restantes qua-

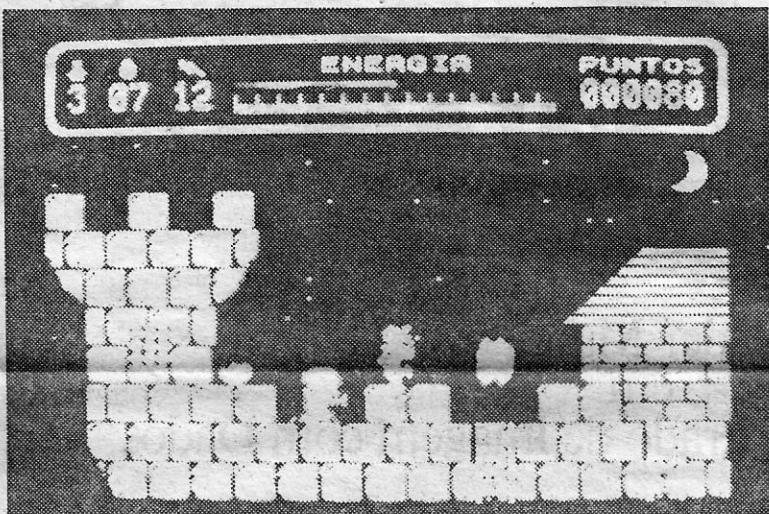
dros), mas revela o cuidado posto na elaboração do conjunto.

Continuamos à espera de produtos do mesmo calibre no mercado nacional. E enquanto tal não sucede, é bom saber que aqui mesmo ao lado os aventureiros continuam a ter que fazer.

É que isso significa que os aventureiros lusíadas (pelo menos os que conseguem dar-se com o castelhano) continuam a poder saciar um pouco da sua sede de aventura.

GÉNERO: Aventura
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Obrigatório para aventureiros

HERÓI DO MARTELO EM JOGO DE PLATAFORMAS



TÍTULO: «Thor»
MÁQUINA: Spectrum

DATADO de 1988, editado pela Proein Softline (que também nos dá *Abracadabra*, uma aventura), *Thor* (assim se chama o jogo) é uma viagem até ao ano de 1984. Ou por aí...

Victor Morilla deve ser um programador desfasado no tempo. Só isso explica que tenha andado a juntar pedaços de código para fazer este jogo em que o herói nórdico parte, de martelo em punho (supõe-se) por uma rede de plataformas que estão, como é costume, pejudadas de inimigos da mais diversa índole.

O «écran» de abertura é bonito, embora a quadratura da secção dos olhos do dragão (é um dragão?) e outras pequenas coisas revelem que o detalhe não foi muito cuidado. Mas

pronto, vamos até ao jogo. Raios, coriscos e trovões, *Thor* está metido numa alhada. E, bem vistas as coisas, dado que ele é um herói, que isto é só um jogo, e que estamos em 1989, o melhor será desligar o computador e esquecer o assunto. Claro, muitos vão dizer que não, que este jogo até tem muita ciência. Pois bem, admite-se, apesar da idade (aparente idade, isto é) *Thor* é capaz de levar qualquer um (mesmo que adulto, maduro e o resto) a ficar durante algum tempo frente ao computador. E talvez um infante agora iniciado ache muita piada às aventuras de *Thor*. Resta é saber se vale a pena.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: Veja, se pensa comprar.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| 1.º — BATMANIA | 6.º — LED STORM |
| 2.º — OUT RUN | 7.º — PARIS-DACAR |
| 3.º — SKATEBALL | 8.º — BARBARIAN II |
| 4.º — SUPERMAN | 9.º — ROBOCOP |
| 5.º — 4 x 4 | 10.º — TECNOCOP |

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

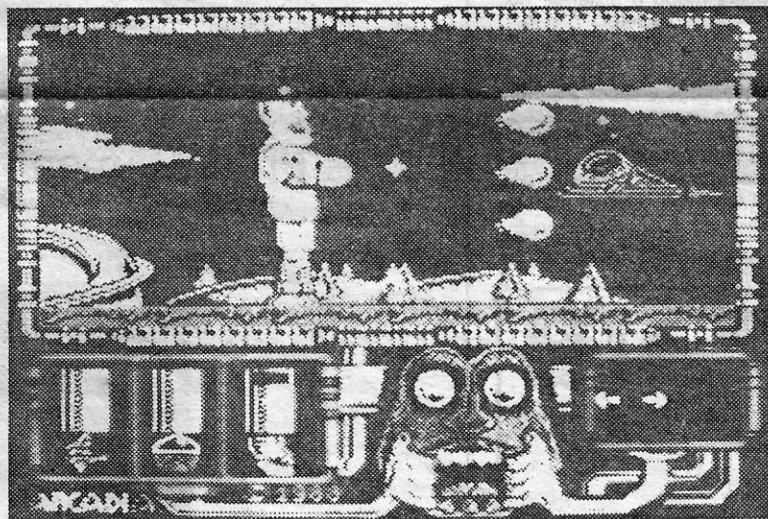
PODER NEGRO TEM GRÁFICOS DE JEITO

TÍTULO: «El Poder Oscuro»
MÁQUINA: Spectrum

NÃO é conveniente confundir *Zigurat* com *Zafiro*. Ambas as editoras são espanholas, mas a diferença está na qualidade. Por exemplo, *El Poder Oscuro* só pode

sair da *Zigurat*. Claro, não é uma jóia de mercado mas há por ali interesse que basta para alegrar o jogador mais atrevido.

Gráficos bem arranjados, um «écran» de abertura colorido e capaz, eis o que se depara ao jogador poucos segundos após ter iniciado o «load». Uma vez dentro do jogo, um



misto de *Exolon* e 325 jogos do tipo, *El Poder Oscuro* continua a interessar.

O «scroll» não está de muito boa saúde, mas a verdade é que já se viu pior. A cor, essa mantém-se viva e bem distribuída. E o movimento em cada quadro é bom, com os comandos a responderem satisfatoriamente às necessidades do jogador.

Esquerda ou direita mas também outras hipóteses estão ao dispor do jogador. Mas é necessário ter cuidado com os inimigos que surgem de todas as esquinas. Ou o homem metálico que se controla vai ficar pelo caminho.

De salientar em *El Poder Oscuro* o grafismo do painel de informações. Bem concebido, agradável e fácil de perceber. Aparentemente difícil de levar por diante logo nas primeiras tentativas, o jogo obriga a recomençar inúmeras vezes, mas a repetição de movimentos facilita a apreensão das ondas de ataque. Embora hajam surpresas...

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar

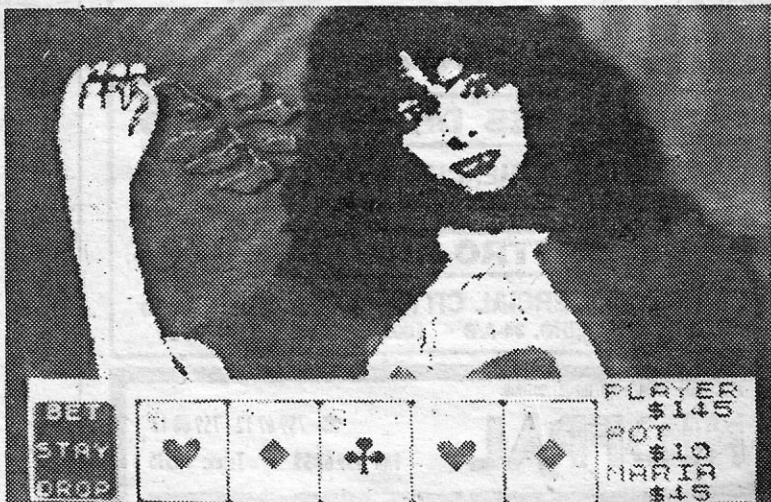
JOGO DE «POKER» PROMETE E NÃO CUMPRE

TÍTULO: «Maria's Christmas Box»
MÁQUINA: Spectrum

O Natal já se foi, mesmo a Páscoa já passou, mas só agora *Maria's Christmas Box* tem direito a espaço aqui no jornal. Jogo de cartas é o tema, *poker*, como costuma ser regra, com Maria Whittaker a servir de adversária e a prestar-se ao mesmo jogo que Samantha Fox fez em anterior edição do mesmo género.

Edição da Anco Software, que costuma ser a editora deste tipo de jogos, *Maria's Christmas Box* é um engraçado jogo de *poker* que, no entanto, não é difícil de jogar. Certo, vai demorar até que Maria seja convencida a perder tudo, mas parece não haver muito de massa cinzenta neste novo título subordinado ao tema.

O sistema de jogo é tão simples que não vale a pena perdê-lo tempo a explicá-lo. Claro, convém é saber jogar *poker* antes de começar ou então o jogador vai ficar à nora. E sujeitar-se aos pedidos de Maria, frases total-



mente desperdiçadas que bem poderiam ter sido esquecidas em favor de uma mais cuidada programação. Mas enfim...

Acabar o lado um da cassete significa virar para o lado dois onde, tudo o indica, outra rapariga espera para defrontar o jogador. Puro engano, e não é culpa dos piratas portugueses,

é exactamente a mesma coisa que espera o jogador. Será que alguém bebeu de mais no Natal da Anco e baralhou as gravações?

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: Veja, se pensa comprar

CORRIDA DE JIPES NÃO ATRAI CONCORRENTES

TÍTULO: «4x4»

MÁQUINA: Spectrum

PROMETIDO todo-o-terreno, *4x4 Off Road Racing* já aí chegou, para deixar muita gente triste. É que a promessa publicitária não passa disso mesmo: uma promessa. A realidade de *4x4* é bem outra. Decepcionante é o termo.

Tudo começa bem, após um «écran» que parece prometer. A «Epyx» apresenta-se com toda a força, e mesmo após o jogo carregado, a secção onde o jogador tem que escolher o jipe (um de quatro modelos) e a pista (uma de quatro) está bem conseguida.

Tendo em atenção o dinheiro de que dispõe, o piloto deve adquirir diversas peças que lhe podem ser de grande utilidade durante a prova. É um naco de estratégia a obrigar a pensar bem o

que se quer. Quem falhar aqui não vai avançar muito já na corrida.

Depois de carregada a secção do jogo com a prova escolhida (pois, *4x4* é multi-load), uma estranha sensação a «déjà-vu» instala-se. Os gráficos lembram os da secção de trânsito de *19-Boot Camp*. A acção é muito semelhante, apesar de aqui haver pedaços a lembrar também *Buggy Boy*.

É avançando mais no jogo que se descobre que *4x4* falha redondamente no capítulo da acção. É monótono, repetitivo, aborrecido. E tenha o jogador o azar de espatifar o carro e descobrirá quão terrível pode ser o processo de multi-load de *4x4*. E como, afinal, a secção de estratégia parece não funcionar tão bem como se desejaria, sendo mais uma questão de sorte o avançar em *4x4*, adeus hipóteses do jogo.

Claro que, apesar de todas estas considerações, gente vai haver que se satisfará com *4x4*.



Esses, que se supõe, têm paciência para levar este tipo de jogos até ao fim, vão encontrar aqui razão para muitas horas de divertimento. E é talvez por isso que este jogo não é corrido a quatro pés.

GÉNERO: Acção/Simulação
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Veja, se pensa comprar

HERÓIS DA TELEVISÃO FALHAM NO MICRO

TÍTULO: «The a Team»

MÁQUINA: Spectrum



DA série da televisão até ao desastre do micro, vai a diferença que é de prever. É que *The A Team* não é o tipo de filme que facilmente se passa para o micro. E depois, quando a conversão é entregue à Zafiro, uma editora espanhola que ainda não conseguiu marcar triunfos, o terrível acontece.

Programado por Javier Fafula (cujo nome anda ligado a outras horripilantes programações), com gráficos de Herraiz e o apoio de um tal M. A. Villas e C. Jimenez, «El Equipo A», tal e qual como os espanhóis lhe chamam, é um mau exemplo daquilo que se faz hoje para Spectrum.

Não basta aos programadores copiar ideia de uma série de jogos para que um triunfante título surja. Mas ele ainda há quem pense assim. Por isso, *The A Team*

tem o estilo de tirinhos de *Operation Wolf*, os cenários de *Misterio del Nilo* e mais alguns acessórios que foram «roubados» de outros jogos do mercado espanhol e inglês. O desastre, esse é original da Zafiro.

Confusão de gráficos, horror de cores, dificuldade de movimento, enfim, tudo o que é necessário para que este não seja o bom «filme» do quarteto televisivo. Por isso mesmo, não ligue o computador para espereitar este jogo. Há bem mais coisas por aí que merecem o olhar atento de quem gosta do Spectrum.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): ?
CONSELHO: Esquecer

HELICÓPTERO NOVO TREME AO VOAR

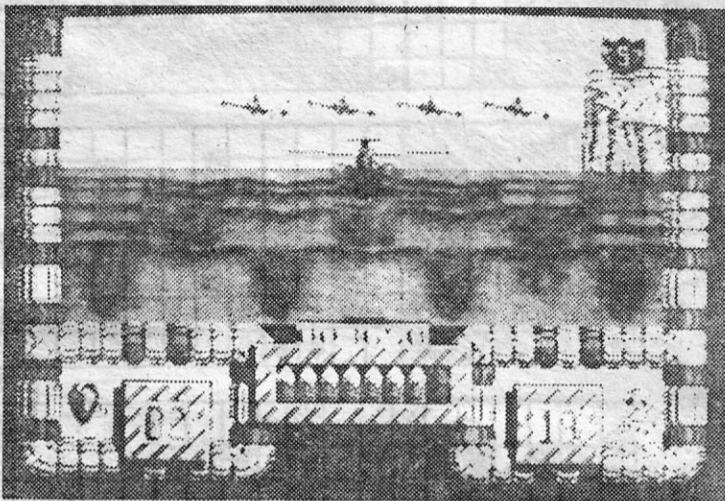
TÍTULO: «Hellfire Attack»

MÁQUINA: Spectrum

THUNDERBLADE é, sem dúvida, bem melhor, mas *Hellfire Attack* ainda pode ser razão para ligar o computador e subir ao céu. Editado pela Martech, sem a classe do «écran» de abertura ou a promessa desenhada nos cartazes publicitários, *Hellfire* tem como autor Gavin Wade. E põe, como já todos adivinharam, o jogador no lugar do piloto de um helicóptero.

Sistema multi-load, óbvio e necessário numa operação com a extensão de *Hellfire Attack* é algo com que o jogador vai viver. Mas alegre-se, não é confuso este sistema, e a rapidez com que cada bloco entra não dá, sequer, para dizer «na Rua da Escola Politécnica mora um politecnizador, bla, bla, bla...».

Floresta, rio, floresta, rio, e mais outros cenários, eis o que o piloto de *Hellfire Attack* vai ter que suportar. E no solo (ou na água) há alvos que estão mesmo a pedir um chuveiro de balas. Ou talvez um míssil. Quanto às balas, é só apontar a mira na direcção do alvo e pronto. Como o canhão de bordo desata aos tiros logo que o «heli» sobe, é escusado premir o gatilho. Mas, se quiser usar um míssil, en-



tão... prima. Mas não o faça sem que no painel de bordo apareça a indicação de que o computador de bordo já registou a «target». É que nesta época de maquinas electrónicas já nem sequer é necessário apontar. As máquinas fazem tudo. E...

Fugir aos «helis» que voam em perseguição do aparelho do jogador é fácil com a utilização do turbo. Isto, claro, se decidir evitar o confronto. E se usar o turbo aproveita para voar de cabeça para baixo. É tão divertido... embora por vezes suceda inopinadamente, pro-

vocando um estatelar no solo que não é lá muito conveniente para o painel de heróis de *Hellfire Attack*. Resumindo, este jogo não é a maravilha prometida, nem sequer fica na cauda de *Thunderblade*. Os gráficos são decepcionantes, a confusão reinante terrível. E no entanto... ele dá para acalmar os nervos batendo em tudo o que aparece pela frente. Daí que...

GÉNERO: Acção/Simulador
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Veja antes de comprar

O canto dos outros

ESTE «Canto...» é especial, dado que a quase totalidade do espaço é ocupado pela notícia do número três da «Plotter», uma *fanzine* dedicada à divulgação de novidades para os computadores Atari.

Da responsabilidade do *Atari Center*, Praceta São Sebastião, It. 11-2.º d.º — 2700 Amadora — telefone (01)4937602 —, que parece ser organização do leitor João Miguel M. Piedade (envie a correspondência ao seu cuidado), este número de «Plotter», tem 22 páginas, serve de elo de ligação entre diversos utilizadores do Atari XL/XE e apresenta, logo nas primeiras páginas, uma rubrica intitulada «Também Tenho Um Atari...», que lista novos possuidores das máquinas da marca, com indicação da morada e telefone. Uma forma rápida de formar uma cadeia de utilizadores. Parabéns.

Programação, dicas, críticas, concursos, mercado de trocas, há de tudo um pouco em «Plotter». No entanto, e a publicação já vai no terceiro número, a apresentação gráfica não é famosa e a linguagem utilizada nem sempre a melhor. Há, opinião minha (JA), assuntos que devem ser tratados oralmente e não através das páginas de uma revista, seja ela fruto do esforço de amadores ou profissionais.

Um maior cuidado nos pontos acima citados pode fazer da «Plotter» um interessante trunfo para os utilizadores do Atari. E, por favor, vejam o lado gráfico, que necessita mesmo de ser melhorado. Montagem dos textos no computador não será uma hipótese?

Refere o João Miguel Piedade, mais uma vez, a necessidade de criação de um espaço no jornal para os computadores de outras marcas. Certos, mas essa hipótese está fora de questão por razões que é difícil explicar. «O Canto dos Outros», vamos manter vivo, embora a correspondência seja pouca. E o espaço está aberto para a publicação de dicas e outras notícias. Crítica de jogos é que é impossível assegurar com regularidade.

O João Miguel procura insistentemente entrar em contacto com o *Pedro Quijoso (Queijoso)*, que vive em Linda-a-Velha, um amigo de que nada sabe desde há muito tempo. Se o Pedro ou alguém que o conheça ler estas linhas é favor dar uma apitadela ao João, pelo número de telefone indicado mais acima.

Commodore 64

O leitor *António Carlos*, da Rua Abade Faria, 14-3.º d.º, Mercês — 2725 Mem-Martins queixa-se do monopólio do Spectrum e diz que tem um Commie 64 de que gosta muito. E envia pokes para jogos do C 64 (funcionam, diz ele).

Quem tiver e quiser trocar jogos, pode escrever ao António Carlos. Em cassete ou disquete. E há por aí alguém que saiba o código para ir para outro planeta, no *Game Over I?*

- LAST NINJA I — POKE 30855, 165
- ROAD RUNNER — POKE 43241, 36
- WIZBALL — POKE 31866, 41: POKE 37511, 96: POKE 35588, 96: POKE 27434, 221
- HADES NEBULA — POKE 6513, 234: POKE 6514, 234: POKE 6515, 234: SYS 18550

SDI da Cinemaware

Instruções para o jogo *SDI*, eis o que o leitor *Paulo M. Arrais* procura desesperadamente. Alguém sabe disto? O Paulo tem um Atari 1040 ST. Escrevam-lhe para B.º da Saúde, Rua de São João, 26 — 7000 Évora.

Queixas quanto ao domínio do Spectrum, eis algo também presente na carta deste leitor. Para evitar repetições, aconselha-se a leitura da resposta ao João Miguel Piedade. E é o fim por ora.

EDITADO POR: ATARI CENTER

REVISITA DE INFORMATICA MENSAL

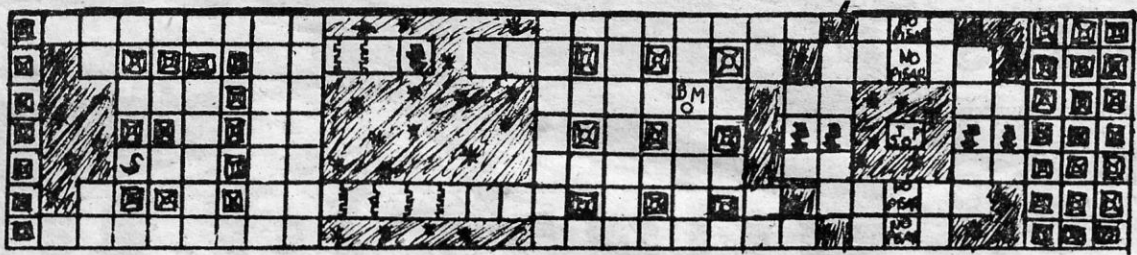
PROGRAMAS
MAPAS
DICAS

BOMBA

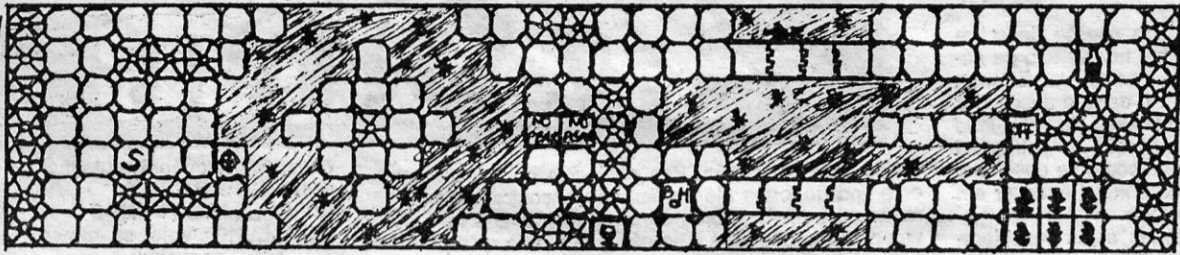
ATARI SOFTWARE • EDIÇÃO Nº 3 •

Pokes & Dicas

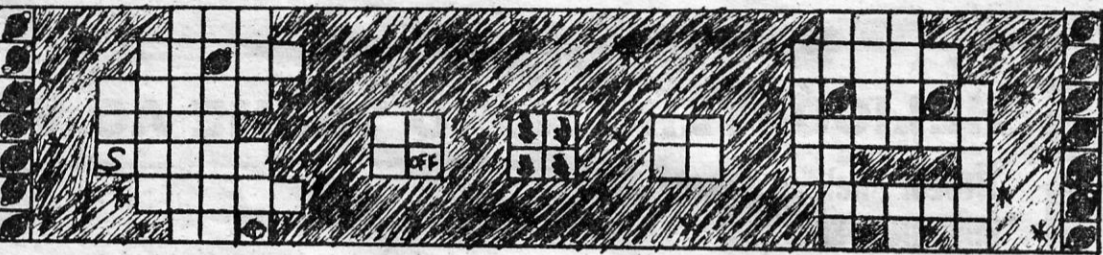
NÍVEL 1



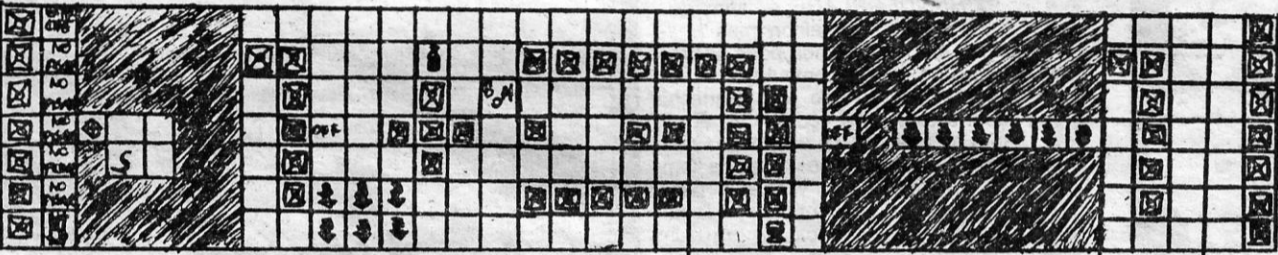
NÍVEL 2



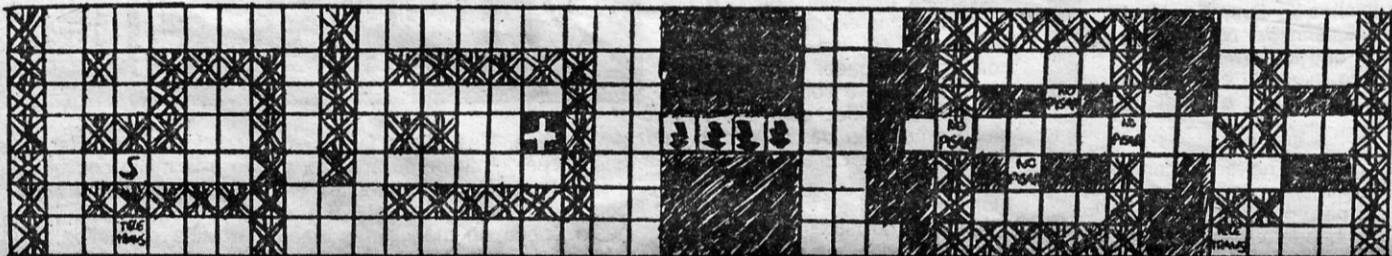
NÍVEL 3



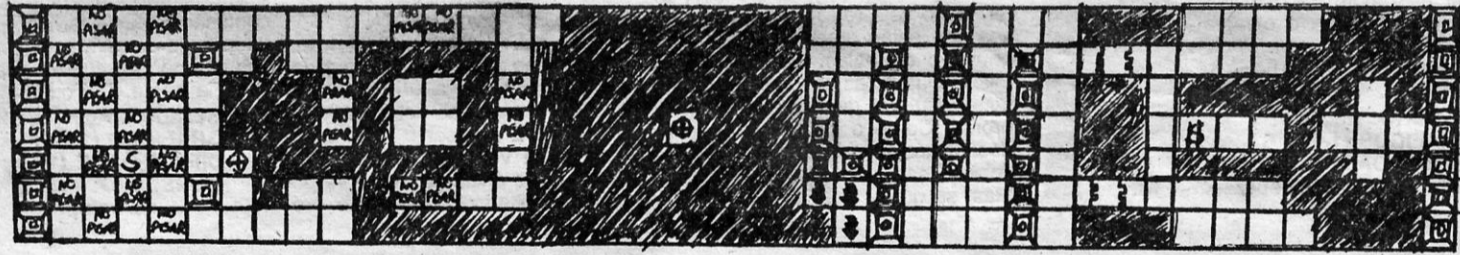
NÍVEL 4



NÍVEL 5



NÍVEL 6

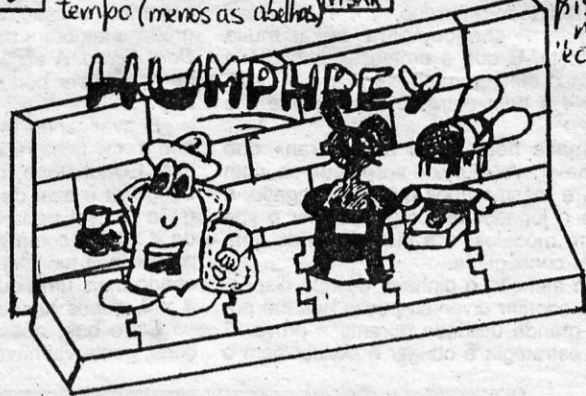


S → Começo

↘ → perde-se a vida

STOP → os bonecos param durante um certo tempo (menos as abelhas)

NO PISAR → desalmofecam os quadrados já pisados no "ecran"



BOH → Passando por cima, explode

↕ → pode-se andar em cima do cursor no espaço

☺ → Copo - apanha-se antes da garrafa

🍷 → Garrafa

• Apanhando o copo + Garrafa ficamos imunes durante um certo tempo

OFF → desliga os raios durante certo tempo

EXTRA LIFE → vida extra

↓ → dá-nos imunidade durante certo tempo

\$ → dá pontos

TELE TRANS → tele-transportador

🚪 → passadeira rotante

ABERTURA da semana com uma carta que se publica na íntegra, quase, porque tem notícias que vão, por certo, interessar a muita gente. Envia-a Ricardo L. S. Gonçalves, da Rua 1.º de Maio, 55 — 8600 Lagos.

Antes de avançar para a carta, espaço de resposta a uma pergunta que este leitor formula, referindo-se ao atraso com que os jogos (alguns) são criticados aqui no jornal do Poço. A resposta, simples, passa pelo facto de que, por um lado, nem sempre a distribuição de jogos pelo País ser igual. Alguns títulos, por vezes, chegam a alguns pontos de Portugal antes de surgirem em Lisboa. É uma espécie de «regionalização». Dado que a nível oficial devem ter decidido dar um ar da sua graça.

Outras das razões para o atraso deve-se à própria programação do jornal. Imagina Ricardo, que o jogo chega aqui em Dezembro também, mas que se aguarda alguns dias até haver possibilidade de o ver, tão a fundo quanto possível. Depois há que fotografar um «ecran», preparar o texto, confirmar uma ou outra dúvida (se as houver) e então, sim, preparar mais um conjunto de informações que, normalmente, é feito com duas semanas de antecedência sobre a publicação no suplemento das sextas-feiras. Explicado?

Vamos pois à carta de Ricardo. Não sem que antes deixe claro que esta semana há coisas boas, especialmente no capítulo dos mapas.

Esta vez escrevo mas não é para mandar dicas, pokes, mapas ou soluções. Decidi escrever para vos informar de algumas coisas e criticar o que está mal no jornal (por favor, não levem a mal esta minha atitude). Começo pelas informações, que vão

alegrar os «Linha a Linhenses». (Espaço «Linha a Linha».) Eu e um amigo (Nuno José Bento Rocha), decidimos formar um grupo especializado na produção e edição de programas.

O grupo tem por nome «Os Informatas», tendo já alguns programas na lista, tem programas «em obras» e outros que são ainda planos para breve. Na lista, pode-se contar com *Da Vinci*, *Artis 2* (é mesmo assim), *Gerador de Gráficos*, em programação estão *Super Cont* (programa destinado a fazer contabilidade de pequenas empresas) e *Inforescola*, que ambos deverão estar prontos nas férias da Páscoa.

Os nossos planos futuros são *New Da Vinci*, *Artis 3*, *Screen Compiler 2*. Este último será uma obra-prima, com «menus», sub-«menus», som e gráficos e constituirá o 2.º melhor lugar dos nossos programas (o 1.º é para *New Da Vinci*).

Como vêm, já é alguma coisa em quem quiser adquirir alguns, entre em contacto o mais brece possível. Quando tivermos *Super Cont* e *Inforescola* acabados, nós enviaremos para o sr. 2 cópias para poderem ser apreciadas. Escusado será dizer que estarão protegidas.

Aproveito para dizer que o vosso espaço a ir bem (o sistema de meter os jogos recentes em 1.º lugar é óptimo). Agrada-me sempre ler o vosso jornal porque está cheio de coisas boas e «quentes». Apenas gostava de mencionar que os mapas bem feitos e as dicas bem explicadas deveriam ser uma meta para os pequenos grandes leitores do jornal. Gostava que me esclarecessem num ponto: porque é que os jogos que chegaram a Lagos em Dezembro, só foram aí criticados no fim de Fevereiro e princípio de Março? Esta é a minha grande dúvida.

Também quero que saibam que estou interessado em trocar correspondência com outros apreciadores de jogos de guerra. É que eu sou um «viciado» nesses jogos.

Creio que é tudo, a carta foi pequena mas explica tudo e esperem pelos programas (Abril, Férias da Páscoa), porque vocês serão os primeiros a quem nós mandaremos estas jóias.

Humphrey de volta

Divertido jogo proveniente de Espanha, *Humphrey* já tem mapas e dicas graças ao trabalho de João (que aqui no Poço teimamos em teclar José, desculpa lá José, perdão João), já perdi o fio à meada, vamos lá começar. João Manuel A. Braz, da Rua A, lt. 9-1.º d.º — 2745 Queluz, em colaboração com o irmão, Vítor Braz (ele começa ser regular nestas páginas), é o responsável por tudo o que de mais importante se vai, já abaixo, revelar sobre *Humphrey*. Ora vejam lá se não é verdade.

HUMPHREY — Neste jogo com uns excelentes gráficos e uma bela animação, o nosso objectivo é pintar todos os quadrados de cada nível e para isso, basta passar por cima deles.

Nível 1 — Não mostra grandes dificuldades. Podemos saltar por cima de todos os nossos inimigos, menos as abelhas pois estas andam a voar e não no chão.

Nível 2 — Cuidado com as lagartas porque auqndo estão na nossa direcção e viradas para nós, andam mais rápido. Para irmos para as outras partes do nível, temos que utilizar o cursor que existe num quadrado e tem desenhado setas para as quatro direcções.

Nível 3 — Temos que utilizar o cursor para ir para as partes mais pequenas. Assim, pomo-nos no cursor para ele ir para a direita e quando estivermos em direcção dos primeiros quatro quadrados, saltamos para o lado de cima e pisamos o OFF e já podemos passar por cima dos raios que se encontram à direita.

Nível 4 — Apanhar no início a vida extra e o \$ que se encontra do lado esquerdo quando começamos o nível. Utilizar o cursor para ir para a direita e aí, cuidado com o caracol que anda na parte de cima pois quando ele estiver virado para nós, anda mais rápido (também dá para irmos para a direita apenas saltando, mas depois cuidado com os raios porque temos que saltar para a direita, largar a tecla da direita e carregar na tecla de cima, mantendo pressionado a tecla de salto. Para passarmos pelos raios, convém apanhar o copo + garrafa pois assim não morremos por algum tempo se formos contra os inimigos, pisamos o PFF e passaremos por cima dos raios, já não nos mata. Assim, podemos acabar de «pintar» o nível enquanto estamos imunes.

Nível 5 — Primeiro pintamos a parte que se encontra do lado esquerdo dos raios mas aí cuidado com um capacete que anda à volta e quando está na nossa direcção, anda mais rápido. Para irmos para a parte do lado direito dos raios, temos que utilizar o tele-transportador que se encontra do lado esquerdo e passando por cima dele, vamos parar ao outro que se encontra do lado direito.

Nível 6 — Para passarmos para o lado

DIARK FUSION

direito desta plataforma do nível 6, temos que fazer o seguinte: depois de pisar todos os quadrados que se encontram do lado esquerdo em relação à grande parte do espaço, apanhamos o cursor para a direita, cima, esquerda, baixo e depois para a direita e quando estivermos em direcção do outro cursor que se encontra suspenso no espaço, saltamos para a parte de cima e o cursor subirá e depois vamos para a direita e aí já estamos na parte da direita da plataforma. Aí, temos que ter cuidado com os sapos que se encontram na nossa direcção, pois eles andam mais rápido. Ter em atenção ainda o seguinte:

- Apesar de ficarmos imunes se apanharmos o copo + garrafa ou a cruz, podemos matar os nossos inimigos indo de encontro a eles mas se passarmos por cima dos raios morremos. A única maneira de passarmos por cima dos raios sem morrer é passar por cima do OFF e assim durante pouco tempo podemos pisar os raios.
- O impulso do salto do nosso boneco está relacionado com o tempo em que nós estamos a pressionar a tecla de salto.

Double Ninja

Confessem que ficaram surpreendidos. Essa era mesmo a ideia. O título acima esconde dois jogos (*Double Dragon* e *Dragon Ninja*) sobre os quais Miguel Marques Ribeiro, da Rua Póvoa de Baixo, Edifício CPP, 1.º Poente, Paços de Brandão, 4535 — Lourosa, enviou alguma informação. Havia mais, mas como o Miguel escreveu dos dois lados do papel, pediu-se...

DOUBLE DRAGON — Para os homens grandes utilizar o pontapé alto, para os outros deem-lhes pontapés para o lado, ponham-se perto dele quando ele cair e estejam sempre a dar cabeçadas.

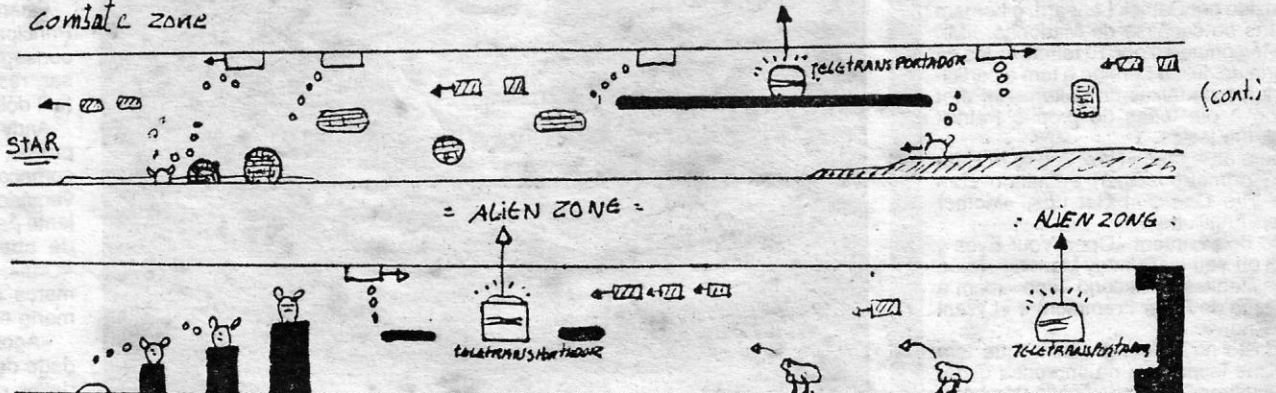
DEAGON NINJA — Utilizar golpes baixos, principalmente o murro em baixo ao ganharem a garra (ao matar o monstro do 2.º nível). Nos primeiros 5.º níveis ir em baixo pois é mais fácil.

Dark Fusion

Jogo de que recentemente se falou aqui no Poço, *Dark Fusion* mereceu a atenção de Rui Manuel Pegado dos Santos e de Carlos Alberto Pegado dos Santos, ambos da Praceta Avelar Brotero, 22-r/c d.º — 2830 Barreiro. Informação (alguma) sobre o jogo vem já de seguida. Leiam e vejam o maná da sessão inicial.

DARK FUSION — Tem um SCROLL de esquerda para a direita simplesmente brilhante, os gráficos bem desenhados, e a quantidade de armas disponíveis, fácil, mesmo com muita prática, não ajudará muito. O som no 48 K é um pouco limitado mas ao contrário no 128 K é espectacular. Por todos estes pontos positivos pensei em fazer o mapa e «voilà», aqui está ele (esperamos que esteja completo, pelo menos só conseguimos chegar ao 3.º teletransportador). Para melhor concluírem esta fase deste jogo aqui vão algumas dicas:

- A melhor arma é os rockets.
- Para matar os monstros de ALIEN ZONE terá de ser com o plasma (ou seja basta pressionar o FIRE constantemente e depois largar, o mesmo que se passa no RTYPE).
- Quando passar um objecto que indique uma seta carregue no botão de selecção e terá mais poder de salto, depois poderá apanhar as divesas armas que quiser. Terá de fazer este movimento mais do que uma vez porque o poder de salto diminui ao longo do jogo.
- Quando aparecem caixas na parte superior do «écran», voltar para trás até a caixa desaparecer, e muito rapidamente andar novamente para a frente, a caixa já deverá ter desaparecido.
- Não demore muito tempo no mesmo SCREEN senão aparecerá um «homenzinho» que lhe dificultará a progressão.

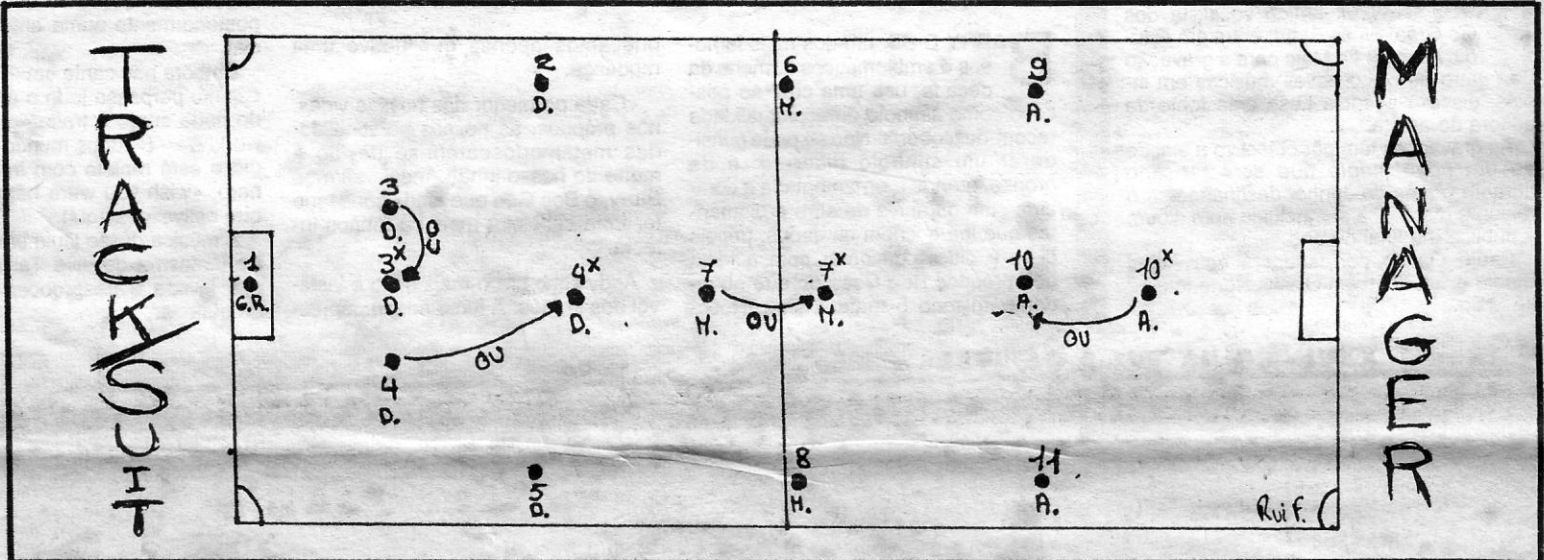


- legenda:**
- ← - inimigos voadores
 - ☐ - inimigos terrestres
 - ☉ - monstro da "Alien zone"
 - ☄ - inimigos voadores

ALIEN ZONE
a melhor forma de destruir é com o Plasma

a melhor arma para destruir estes monstros é com os rockets.

Carlos Alberto Santos
Rui Manuel Pegado dos Santos



Track S. Manager

Eis um jogo que continua a suscitar o interesse dos leitores. Desta vez temos táticas (ver quadro), com indicações prestadas por Rui Filipe Furtado, da Rua André de Gouveia, lt. B-8.º — 1700 Lisboa.

Este leitor quer corresponder-se com outros leitores que apreciem jogos do género de *T. S. Manager*. Quem quiser telefonar-lhe (para um mais rápido contacto), pode fazê-lo através do 758359, de Lisboa. Escrevam-lhe... (ah, Rui, os monstros estão bem e mandam monstruosos cumprimentos).

- Depois de analisar todos os jogos descobri os melhores (uf!... mereço um prémio...) de cada sector, que são:
- G. R. — SPINK; SHICTON.
 DEF — WRIGHT; STEVENS [G]; DUXBURY; JACKSON; BAKER; VENISON.
 MEP — PICKERING; SNODIN; FEREDAY; MOSES; FAIRCLOUGH.
 AVANÇ — NENEZZ; CALLAGHAY; REGIS; PONAUA; HARFORD; RIDEGUT; CLARKE.

NOTA: Os jogadores estão dispostos por ordem de importância, os primeiros são os melhores.

- Quanto às táticas as apresentadas por João Nelson, na edição de 13/1/89, estão pelo meu parecer correctas.
- Quanto à disposição de jogadores no campo eu apresento-os da seguinte forma (na tática que eu mais utilizo):

- 4-3-3
- Quando se quer jogar deliberadamente ao ataque, mas sem recorrer ao 4-2-4, utiliza-se os jogadores nas posições que estão representadas por um X.
- Pelo contrário, se se quer jogar mais à defesa, fecham-se os corredores de ataque, utilizando os jogadores nas posições que estão representadas sem nenhum X. A minha equipa é a seguinte:
- 1 — SPINK
 - 3 — WRIGHT (STAY BACK; AGRESSI-

- VE TACK; LONG PASS; ZONAL MARK).
- 4 — STEVENS [G] (STAY BACK; AGR. TACK; LONG. PASS; ZON. MARK).
- com X (STAY UP; AGR. TACK; NORM. PA.; ZON. MARK). > SNEEPER
- 2 — JACKSON (NORM. POSIT.; AGR. TACK; LONG. P.; ZON. MARK). > TAKE THROW-INS.
- 5 — DUXBURY (p mesmo que no 2.º). > TAKE THRON-INS.
- 6 — FEREDAY (NORM. POSIT.; NORM. TACK; NORM. PASS.; ZON. MARK.; > TAKE THRON-INS.
- 7 — PICKERING (STAY BACK; NORM TACK; NORM. PASS.; ZON. MARK).
- com X (STAY UP; o resto é igual a sem X).
- 8 — SNODIN (o mesmo que no 6.º). > TAKE THRON-INS.
- 9 — REGIS (NORM. POSIT.; AV. H. TACK; NORM. PASS.; ZON. MARK). > TAKE CORNERS, THRON-INS.
- 10 — NENEZZ (o mesmo que no 9.º). com X (STAY UP; AV. H. TACK; SHORT PASS.; M. TO M. MARK). > TAKE PENALTIES, FREE-MICKS.
- 11 — CALLAGHAY (o mesmo que no 9.º). > TAKE PENALTIES.

NOTA: Atendendo ao facto de que os jogadores mudam de qualidade, cada vez que se começa a jogar desde o princípio; sabendo que os jogadores são os melhores quando eu joguei, podem não ser se eu come, ar a jogar outra vez. Por isso recomendo às pessoas que jogarem este jogo, para examinarem primeiro os jogadores e escolherem os melhores. Para isto, saliento que são um modelo de actuação, que atendendo às circunstâncias e depois de escolhidos os melhores jogadores, estes deverão ser postos nos lugares deste gráfico.

Para aqueles mais cépticos e duvidosos da autenticidade e dos resultados

desta maneira de colocação dos jogadores, digo-vos que assim já alcancei o 1.º lugar no campeonato da Europa e um excelente 2.º lugar no camp. do mundo.

Dica curta — Quando se puser um jogador do tipo do NENEZZ na posição 10.ª e começarem a haver golos nossos anulados, tirem-no dali porque há-de estar em posição de fora-de-jogo (isto só acontecerá se a equipa adversária utilizar a tática OFF-SIDE-TRAP).

Chateado...

Fecha-se esta semana com a queixa de Carlos Quintino, da Rua do MFA, 73 — 8200 Albufeira, que afirma já ter escrito duas cartas para o Poço e não ter visto qualquer delas publicada. Talvez o material não prestasse, essa costuma ser uma das razões para a não publicação...

Desta vez o Carlos queixa-se (dos dois lados do papel, esquecendo, apesar de dizer que é leitor habitual, que já aqui se pediu para só escreverem de um dos lados do papel) e envia, por junto, alguns pokes que se publicam rezando para que funcionem. E o Carlos quer trocar jogos com outros leitores, pelo que quem quiser saber mais deve escrever-lhe para a morada indicada mais acima. Vejam os pokes...

- ROBOCOP — POKE 32701, 0 (vidas inf.)
- PHANT — POKE 43210, 0 (vidas inf.)
- SARUNT WARRIOR — POKE 33472, 0 (vidas inf.)
- MOTORLIKE MADNESS — POKE 63201, 0 (vidas inf.)
- THUNDER BLADE — POKE 2045, 0 (vidas inf.)

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Novo para Julian Lennon**«MR. JORDAN»
CHEGA ESTE MÊS**

O novo álbum de Julian Lennon, intitulado «Mr. Jordan», vai ser editado em Portugal durante este mês de Maio, disse à Agência Lusa uma fonte da editora nacional do filho do ex-Beatle John Lennon.

Produzido por Patrick Leonard, o homem por detrás do sucesso de Madonna, «Mr. Jordan» é composto por 10 temas todos da co-autoria de Julian Lennon e tem a participação numa das faixas do guitarrista Peter Frampton e em todas do próprio Patrick Leonard, em teclas.

O álbum abre com «Now You're In Heaven» (o primeiro *single*) seguindo com «You're The One», «I Get up», «Mother Mary» e «Angillette».

O lado dois contém «Open Your Eyes», «Make It up You», «Sunday Morning» (uma balada à Beatles), «Second Time» (com a participação de Peter Frampton) e «I Want You To Know».

Composto na Suíça, o álbum, que tem tido críticas favoráveis na imprensa especializada estrangeira, é dedicado (também) a John Lennon.

O álbum termina com uma minifaixa não referenciada em que «Johnny B Good», de Chuck Berry, é tocada ao piano.

«Mr. Jordan» é o terceiro álbum a solo de Julian Lennon, filho mais velho de John, para quem Paul McCartney escreveu em 1968 a balada «Hey Jude», dos Beatles.

Novo «single» em inglês**PAULO GONZO
ENTRA EM ESTÚDIO**

PAULO GONZO, antigo vocalista dos Go Graal Blues Band, entra em estúdio no dia 8 de Maio para a gravação de quatro ou cinco novas músicas em inglês, disse à agência Lusa uma fonte da editora do artista.

As gravações têm por objectivo a edição de um novo *single* que será lançado durante o mês de Junho, destinando-se o restante material a ser incluído num álbum a publicar no final do ano.

Paulo Gonzo permanecerá nos Angel Studio 2, situados em Olivais Norte, até 12 de Maio.



A morte de Andy Gibb abateu profundamente os seus irmãos mas foi um actor determinante para a coesão dos Bee Gees

BARRY GIBB, um dos mais famosos e emblemáticos homens da década, usa uma cruz ao pescoço como símbolo da espiritualidade recém-descoberta. Não se pode considerar um símbolo discreto: é de bronze, grande e ornamentada e combina com os anéis de ouro e diamantes que lhe enchem os dedos; depois disto é difícil concordar com a ideia dos próprios Bee Gees de que abandonaram todo o materialismo. Reco-

nhecamos apenas que houve uma mudança.

«Cada pormenor das nossas vidas, nós próprios, as nossas personalidades metamorfosearam-se devido à morte do nosso irmão Andy», afirmou Barry, o Bee Gee que ainda consegue ter uma cabeleira mais ou menos intacta.

Andy Gibb era o mais novo e instável dos irmãos. A fama surgiu depressa

EXCLUSIVO**Morte de Andy Gibb
une Bee Gees**

sa mas desapareceu com a mesma velocidade.

Quando a actriz de «Dallas», Victoria Principal, o abandonou, Andy nunca conseguiu recuperar. Para compensar, resolveu dedicar-se ao vício caro (mil dólares por dia) da cocaína.

Andy deveria fazer um regresso aos palcos, mas uma festa «non-stop» que começou no dia do seu trigésimo aniversário foi um esforço demasiado violento para o coração, minado por anos de abuso de drogas. A edição de «One», o novo álbum dos Bee Gees, marca o primeiro aniversário da sua morte e é-lhe inteiramente dedicado.

«Agora que aprendemos a fragilidade da vida, resolvemos não abusar dela», comentou Robin.

«Não deixamos que os nossos egos se exaltem com coisas mesquinhas como a escolha do principal vocalista para determinado tema. É lógico que tivemos discussões tremendas, mas já aprendemos o caminho da tolerância, compreensão e aceitação dos factos», afirma.

Ego destruidor

Este álbum deveria ter reunido todos os irmãos. Andy já trabalhara conosco em gravações anteriores — gravações essas que só serão editadas posteriormente numa antologia especial.

Embora não cante em «One», o seu espírito perpassa todo o álbum. Vinda do nada surge a frase «goodbye cruel world» — («adeus mundo cruel») e o disco está repleto com frases do género: «wish you were here» (gostava que estivesse aqui).

A música desse título assemelha-se ao fantasma de Jive Talking, com a sua leveza e despreocupação plena de tristeza.

Os irmãos tinham pedido a Andy para trabalhar com eles no último álbum «ESP», o qual viria a ter um «single» no primeiro lugar das tabelas, «You Win again».

«As portas estavam sempre abertas para Andy», comentou Robin. «Mas ele queria fazer mais um álbum a solo. Quería regressar por pleno direito aos palcos antes de se juntar a nós. Nunca conseguimos tocar em conjunto.»

«Andy enfrentou graves conflitos internos porque nunca conseguiu dominar o seu ego. Nunca cresceu, foi sempre um miúdo de 15 anos. O seu ego era maior do que ele, maior do que qualquer outra coisa que lhe pudesse dar a felicidade. Foi ele que acabou por o destruir.»

Quando os irmãos falam, fazem-no como uma única entidade, utilizando para tal o plural majestático «nós». A morte de Andy acentuou a sua empatia.

Barry comentou: «Somos completamente telepáticos. Sabemos o que os outros estão a pensar e conseguimos ficar muito mais espirituais.»

Os Bee Gees sempre manifestaram interesse pelo oculto, o paranormal, mágico e místico, mas esse interesse acabou por se transformar num código existencial.

Barry continuou: «Sabemos agora que existe uma outra força fora da realidade. Sabemos que há vida depois da morte. Já todos nós sentimos a presença de Andy. Temos consciência de que ele está em nós.»

Aparição

«Tanto a minha mulher, Linda, como a minha mãe já viram uma aparição de Andy — a mesma coisa no mesmo dia. Andy visitou-as e beijou-

XXVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

COBRANÇAS ESPECIAIS

Agência internacional, reforçada com os melhores cobradores nacionais, recupera os valores dos cheques, letras, facturas, etc., não liquidados nos prazos estabelecidos

DISCRIÇÃO — EFICIÊNCIA — RAPIDEZ

**SR. EMPRESÁRIO
NÃO HESITE
CONTACTE-NOS HOJE**

**INTERCOL, LDA.**

AVENIDA COLUMBANO BORDALO PINHEIRO, 91-4.º-C
TELEFS. 726 08 12 • 726 08 29 — 1000 LISBOA